

**СЕЛЮТИН АЛ. А.**

Челябинский государственный университет

## **ВИРТУАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МИР КАК ИСТОЧНИК НОВОСТНЫХ СЮЖЕТОВ**

Работа выполнена в рамках исследования отечественной гейм-журналистики и рассматривает виртуальный мир онлайн-игры как источник новостных сюжетов. Событийность игрового процесса приближает диджитальный мир к миру реальному, что влечет за собой появление СМИ нового тематического формата, создающих контент на основе ежедневного игрового прогресса.

Ключевые слова: гейм-журналистика, онлайн-игра, виртуальность, Вестн., новость.

**Selyutin Al. A.**

### **Virtual game world as a source for news story**

The study has been conducted in the framework of the research related to game journalism and considers a virtual world of an online game as a source for news stories. The eventfulness of the game process brings the digital world closer to the real one which leads to the appearance of new mass media with a special thematic format creating content on the basis of the daily game progress.

Keywords: game journalism, online-game, virtuality, herald, news.

В цикле романов А. Васильева «Акула пера в мире Файролла» [1] в жанре литРПГ (современный фэнтезийный жанр, описывающий процесс прохождения онлайн-игры) одним из главных героев является журналист, возглавляющий работу редакционного отдела, издающего журнал «Вестн. Файролла». Романы подробно описывают особенности работы редакции, а сам журнал включает новостные сюжеты, посвященные игровым событиям, происходящим в виртуальном игровом мире.

Данный цикл романов является не единственным, где затрагивается проблема издания средства массовой информации, ориентированного на отображение виртуальной реальности. Среди прочих стоит упомянуть цикл романов Р. Михайлова «Господство клана Неспящих» [5] и роман С. Лукьяненко «Конкуренты» [4].

Литературные фантазии авторов оказались пророческими, поскольку уже с 2016 года мы наблюдаем появление подобных СМИ, в частности, в игре «Аллоды онлайн» ([www.alloids.mail.ru](http://www.alloids.mail.ru)), на примере которой мы рассмотрим выпуск гейм-ориентированного средства массовой информации.

«Аллоды онлайн» являются популярной многопользовательской онлайн-игрой, насчитывающей 9 миллионов пользователей. Атрибутика игры включает помимо игрового сервера форум, сайт и группы в социальных сетях, т. е. информированность пользователей характеризуется активностью, доступностью и коммуникативной интеракцией, позволяющей любому члену игрового сообщества быть в курсе событийности игрового процесса.

В июне 2015 года пользователи «Аллоды онлайн» организуют проект под названием «Вестник Сарнаута» [2] (Сарнаут — игровой мир, вселенная, в кото-

рой происходит действие игры), в это же время выходит первый выпуск журнала. «Вестник Сарнаута» представляет собой интерактивный онлайн-журнал, посвященный новостным событиям, происходящим в игре и издаваемым независимыми потребителями онлайн-контента. Заявленная периодичность журнала составляет один месяц, однако фактически выпуск журнала происходит нерегулярно, без указания конкретной даты выхода очередного номера. Данное средство массовой информации не зарегистрировано в качестве официального периодического издания, поскольку размещение журнала происходит в рамках форумного ограничения на фан-сайте игры [www.alloder.pro](http://www.alloder.pro) и не обладает собственным сайтом. Тем не менее в социальной сети «ВКонтакте» в группе журнала [https://vk.com/allods\\_book](https://vk.com/allods_book) мы наблюдаем, что название группы «Журнал «Вестник Сарнаута»» указывает на принадлежность издания к СМИ, о чем также свидетельствует и статус группы «СМИ. Подписывайся!» Таким образом, «Вестник Сарнаута» позиционируется руководителями проекта как периодическое издание. На наш взгляд, данный журнал не может рассматриваться как самостоятельное окончательно оформившееся периодическое издание в его традиционном понимании, но при этом обладает всеми признаками средства массовой информации.

Традиционные СМИ обычно описываются по целому ряду типизационных признаков, к которым относятся:

- особенности аудитории (социальный адрес);
- целевое, или функциональное назначение издания;
- характер передаваемой информации (ее виды, формы, жанры);
- зоны информационного внимания (тематика, сферы отражения);
- объемы и форматы передаваемой информации;
- соотношение разных знаковых форм передачи информации (например, текста и иллюстративного материала для печати, текста и видеоматериала для телевидения);
- периодичность (регулярность выхода номеров, программ, выпусков);
- время выхода (например, утренние, вечерние, воскресные издания, выпуски);
- место выхода и зоны, география распространения информации [3].

Таким образом, «Вестник Сарнаута» отражает особенности аудитории (гейм-комьюнити игры), обладает целевым назначением (новостное информирование о игровых процессах), имеет определенную тематику (игра «Аллоды онлайн»), варьирует контент по текстово-иллюстративному соотношению (включая видео), имеет устоявшийся набор рубрик, следует определенной периодичности и характеризуется географией распространения (условно-виртуальный мир, покрывающей все зоны русскоговорящего сектора интернета), а также обладает собственным местом выхода (веб-адрес).

Интересной особенностью для изучения является то, что данный электронный журнал в качестве источника новостных сюжетов использует виртуальный игровой мир, который позиционируется как постоянно меняющийся благодаря действию игроков. Таким образом, виртуальный игровой мир с точки зрения

журналистики наделяется определенными чертами, сближающими его с миром реальным, обладающим ценным потенциалом для новостного материала, интересного для потребителя новостного контента. Событийность игрового процесса, а также определенные внешние действия разработчиков и игроков, наполняют виртуальность движением, действием, что приближает диджитальный игровой мир к миру реальному. Ежедневный игровой прогресс, креативно направляемый пользователями игры, формирует кульминационные моменты, являющиеся яркими и запоминающимися, а также информационно значимыми для других пользователей игры.

Популярность «Вестника Сарнаута» очевидна, поскольку группа в социальной сети «ВКонтакте» насчитывает 729 пользователей, есть возможность оформить подписку на журнал (посредством рассылки на электронную почту), журнал публикуется на форуме основного сайта (с подпиской в более чем 5 млн человек), приглашаются к участию журналисты из числа пользователей игры с предложением определенных компенсаций и преференций (бесплатная подписка на игру, сувениры и подарки от Allods Team).

Как упоминает исследователь виртуальной журналистики А. А. Морозова: «Интернет предоставляет для любой информации широкие возможности и обладает уникальными специфическими чертами» [6, с. 55], что мы и видим на примере электронного журнала «Вестник Сарнаута».

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Васильев А. А. Акула пера в мире Файролла [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.litmir.me/bd/?b=275438> (дата обращения 11.02.2018).
2. Вестник Сарнаута [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://alloder.pro/vestnik> (дата обращения 11.02.2018).
3. Лукина М. М. Фомичева И. Д. СМИ в пространстве интернета. Москва, 2005.
4. Лукьяненко С. В. Конкуренты [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.litmir.me/bd/?b=89282&p=1> (дата обращения 11.02.2018).
5. Михайлов Р. А. Господство клана Неспящих [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.litmir.me/bd/?b=168667> (дата обращения 11.02.2018).
6. Морозова А. А. Медиабезопасность в Сети: мифологизация реальности как способ манипуляции общественным сознанием (на примере «конца света» 21.12.2012) // Челябинский гуманитарий. 2013. № 3. С. 55–65.